

DONKEY KONGA



Is the rhythm in you?

**As-tu le rythme
dans le sang?**

INSTRUCTION BOOKLET /
MODE D'EMPLOI

EmuMovies



NINTENDO
GAMECUBE™

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only. Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, and Y Buttons and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.
Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.



**THIS GAME SUPPORTS
SIMULTANEOUS GAME PLAY
WITH ONE, TWO, THREE OR
FOUR PLAYERS AND
CONTROLLERS.**



**CE JEU PERMET À 1, 2, 3 et 4
JOUEURS DE JOUER
SIMULTANÉMENT.**



**THIS GAME REQUIRES A
MEMORY CARD FOR SAVING
GAME PROGRESS, SETTINGS
OR STATISTICS.**



**CE JEU REQUIERT UNE
CARTE DE MÉMOIRE POUR
LA SAUVEGARDE DE LA
PROGRESSION, DES RÉGLAGES
ET DES STATISTIQUES.**



**THIS GAME IS COMPATIBLE
WITH THE DK BONGOS
CONTROLLER ACCESSORY.**



**CE JEU EST COMPATIBLE
AVEC L'ACCESSOIRE
DK BONGOS.**

NEED HELP PLAYING A GAME?

You can visit our website at www.nintendo.ca for game play information.
For automated game play tips and news, call Nintendo's Power Line at: 1-425-885-7529.
This may be a long distance call, so please ask permission from whomever pays the phone bill.

Rather talk with a game counselor?

1-800-521-0900

Available in U.S. and Canada - \$1.99 per minute (U.S. funds). Please have Visa or MasterCard ready.

8:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week

French-speaking representatives and game counselors are also available

7:00 a.m. to 4:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week

Callers under 18 need to obtain parental permission to call. Prices subject to change.

TTY Game Play Assistance: 425-883-9714

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.ca pour obtenir de l'aide.

Pour contacter la ligne informatisée d'indices et de nouvelles,

appelez la ligne de puces de Nintendo au 1 (425) 885-7529.

Il pourrait s'agir d'un interurbain, veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Vous préférez parler à un conseiller en jeux ?

1 (800) 521-0900

Disponible aux É.-U. et au Canada, 1,99 \$ US la minute. Veuillez avoir en main votre carte Visa ou MasterCard.

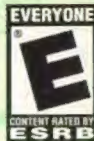
Entre 8 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.

Des représentants et des conseillers de langue française sont également disponibles

entre 7 h 00 et 16 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.

Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent obtenir la permission d'un parent avant d'appeler.

(Prix sujets à changement.) Service ATS d'assistance aux joueurs : (425) 883-9714



CONTENTS

DRUM TO THE BEAT WITH THE DK BONGOS!	6-7
CONTROLS	8
GETTING STARTED	10
HOW TO PLAY	12
STREET PERFORMANCE	16
CHALLENGE	18
BATTLE	20
JAM SESSION	22
APE ARCADE	24

TABLE DES MATIÈRES

BATS LE RYTHME AVEC LES DK BONGOS!	32-33
COMMANDES	34
POUR COMMENCER	36
COMMENT JOUER	38
PERFORMANCE DE RUE	42
DÉFI	44
COMBAT	46
JAM	48
L'ARCADE DES GRANDS SINGES	50



© 2003-2004 Nintendo, © 2003-2004 NAMCO, TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

© 2003-2004 Nintendo, © 2003-2004 NAMCO, MC, ® et le logo du Nintendo GameCube sont des marques de commerce de Nintendo. © 2004 Nintendo.

DRUM TO THE BEAT

One day, Donkey Kong and Diddy Kong were strolling along the beach when they found a pair of mysterious barrels.

"What in the world are these funny looking things?"

Donkey Kong decided to take their discovery to wise, old Cranky Kong.

"What you've got there is a legendary musical instrument called bongos," Cranky told them. Donkey Kong named their discovery the DK Bongos, and soon he and Diddy were caught up in drumming, clapping, and dreaming of becoming famous musicians with all the bananas they could eat!

DONKEY KONG

The lovable leader of the DK crew. This time around, he's relying on his sense of rhythm rather than his simian strength to get to the top.



DIDDY KONG

DK's longtime pal. He, too, wants to flex his musical muscles and gain fame and fortune.



WITH THE DK BONGOS!

INTRODUCING THE DK BONGOS!

The DK Bongos are a pair of magical barrels made just for drumming! These amazing drums also have a Clap Sensor, so you can drum and clap along to a hit parade of songs!



Donkey Kong's a snap to play. All you do is follow the musical cues on screen. You'll drum on the left barrel, the right barrel, and both together, and you'll clap, too! You'll use the DK Bongos not only to play music, but also to navigate all of the menu screens.

Drumming with care

Please use your hands to drum on the DK Bongos. If you use drumsticks or some other hard object, you might damage them.

- Please read the DK Bongos Controller instruction booklet when using the DK Bongos Controller.

CRANKY KONG

The wisest old ape on DK Island. Of course, he knows all about the DK Bongos.





CONTROLS

Here's the scoop on using the DK Bongos and the Nintendo Gamecube controller to play Donkey Konga.

This manual refers specifically to the DK Bongos Controller unless otherwise stated.

7

DK BONGOS!

Game Controls

Menu Controls

Make sure you hold the DK Bongos with the START/PAUSE Button facing you.



Drum on both barrels at the same time

Press and hold both barrels to return to previous screen

Both drums

Top View



Left drum beat

Scroll menu down

Left drum head



Clap

Clap Sensor

Pause game

Select a menu option

START/PAUSE



Right drum beat

Scroll menu up

Right drum head

Front View



2

NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

The following explanation is for Controller Setting A, the default setting.



Clap



L Button

The R Button and Z Button have the same function.



Right drum beat



A Button

The Y, X, and B Buttons and the C Stick all have the same function.

Pause the game

START/PAUSE



Simultaneous left and right drum beats



Left drum beat

+



Right drum beat

Press the controls for left and right drum beats at the same time.



Left drum beat



Control Stick

The + Control Pad does the same thing.

Menu screen controls

Control Stick or + Control Pad

A Button or START/PAUSE

B Button

Scroll through menu options

Select an option

Return to previous screen

• Change the Controller settings, turn the Rumble Feature on or off, or adjust the Clap Sensor sensitivity at the Electric Hut in DK Town.



GETTING STARTED

Put the Donkey Konga Game Disc into the Nintendo GameCube and insert a Memory Card into Slot A. Close the disc cover and press the POWER BUTTON.

1

BEFORE PLAYING

In order to save your progress, you'll need to insert a Memory Card with 3 free blocks into Slot A.



2

SELECTING MODES

Press START/PAUSE on the title screen to bring up the mode-select screen. Press on the left or right barrel to scroll through the modes, then press START/PAUSE to make your selection.



● **Street Performance** 1 player ➡ Page 16

In this single-player mode, the better you play, the more DK Coins you earn. There is also a mode for advanced drummers where no note cues appear!

● **Challenge** 1 to 2 players ➡ Page 18

Come here to see how many songs you can clear in a row. Two-player cooperative games are also available.

● **Battle** 2 players ➡ Page 20

Battle a buddy to determine who's the better drummer. Watch for special notes to gain point advantages over your rivals.

● **Jam Session** 1 to 4 players ➡ Page 22

Grab your friends and create an all-bongo band in this mode. If you're missing a friend or two, the computer will play their parts.

● **Ape Arcade** 1 to 2 players ➡ Page 24

For non-musical fun, go to the Ape Arcade and try Bash K. Rool, Banana Juggle, or 100m Vine Climb. You can purchase these mini-games at Monkey Shines in DK Town.

● **DK Town**

DK Town's the place to be if you want to purchase new music, sound sets, and mini-games. You can check game records and adjust settings here, too.

ABOUT SAVING

Donkey Konga saves automatically at the end of each song or mini-game. In order to save, you must have a Memory Card with at least 3 free blocks inserted into Slot A. You can have only one Donkey Konga save file per Memory Card.

- Please refer to the Nintendo GameCube instruction booklet for information on formatting Memory Cards and managing files.



Please do not turn the power off or pull the Memory Card out while saving. This could damage the Nintendo GameCube or the Memory Card.





HOW TO PLAY

Get ready for a crash course in drumming! For information on mini-games, please see page 24.

1 DRUMMING TO THE BEAT

Once a song starts, music notes will begin scrolling across the screen from right to left. Hit the notes when they overlap the transparent target ring on the left side of the screen—the better your timing, the better the results.

● Be right on time for a "Great" performance

As the notes pass over the target ring, you'll either drum or clap. If you nail it, you'll see a "Great" appear. If you're close, but not quite perfect, you'll see "OK" on-screen. If your timing is really off, you'll get a "Bad" result. If you totally miss the timing on a note, you'll earn a "Miss" in the final score, but you won't see anything on-screen while you're playing.



Target Ring

Play notes as they pass through the target ring. The better your timing, the better the results.

Timing
There are three timing marks: Great, OK, and Bad.

Notes
Notes move from right to left. Hit them when they're in the target ring.

Nintendo GameCube Controller Instructions

Left	Control Stick or + Control Pad	Clap	L, R, or Z Button
Right	A, B, X, or Y Button or C Stick	Both	Any combination of left and right notes at the same time

2 NOTE READING: 101

The different types of notes tell you which part of the DK Bongos to hit and how to hit them. For all drum/clap rolls, continue drumming or clapping for as long as the roll is in the target ring.

Hit the left drum	Hit both drums together	Hit the right drum
Left drum roll	Left and right drum roll	Right drum roll



Clap
Clap roll

For rolls, you can hit both drums together or alternate between the two.



3 GAME PROGRESS

These instructions tell you what to do before you begin drumming.

● Choose a game mode

First, pick which game mode (pages 10-11) you want to play.

*Street Performance and other sign boards represent the different modes you can play.

● How Many Drummers?

Challenge

Jam Session

Depending on which mode you choose, you can have up to four drummers playing at the same time. To play a duet in Challenge mode, you must have at least two Controllers plugged into any of the Nintendo GameCube's four Controller Sockets. In Jam Session, you can choose from solo, duet, and quartet.

● Monkey, Chimp, or Gorilla?

Street Performance

Challenge

Jam Session



At first you can choose Monkey (great for first-timers) and Chimp (the best choice for initiated drummers). Once you've earned some DK Coins, you can purchase Gorilla tunes (for experts only!) at the record store in DK Town.

● Pick a Tune

Street Performance

Battle

Jam Session

Select a song to match your mood and get ready to play. The number of  shows each song's difficulty. The more , the tougher the song is.

 Difficulty



● Bongos, Dogs, and Kirby! Oh, My!

Street Performance

Challenge

Battle

Jam Session

Use the left and right drums to scroll through bongo sound sets, and press START/PAUSE to confirm your choice. Once all players have chosen their sounds, press START/PAUSE again to start the music.



4 ALL THE RIGHT NOTES

Get Great and OK timing scores while playing Street Performance to fill up the phonograph gauge in the upper-right corner of the screen. If at the end of a song the gauge is filled past the clear mark, you've successfully cleared that song and get to keep all the DK Coins you've earned for that performance.



5 COMBOS, COMBOS, COMBOS!

If you hit consecutive notes with either Great or OK timing, you've made a combo! The longer a combo you can sustain in a song, the more points you score. If you hit a note with Bad timing or miss a note altogether, that combo is over. Rolls are not included in combos.



PAUSING THE GAME

Press START/PAUSE during a song to bring up the Pause menu. On this menu, you can choose Retry to restart the same song from the beginning, Quit to quit the current song and return to the previous menu, and Continue to resume the song where you left off.





STREET PERFORMANCE

1 Player Only

Time to earn some DK coins! The better you play, the more loot you make. But remember, you can't keep the coins unless you clear the song!

7 VIEWING THE GAME SCREEN

Here's what you'll see in Street Performance.

Target Ring

Hit the notes as they pass through this transparent target.

Phonograph Gauge

This funky device catches good music. The more Greats and OKs you get, the more full the gauge becomes.

Clear Bar

This line indicates how full you have to get the phonograph gauge to clear the song you're playing.

Score

Your current score.

Barrel Note

Notes scroll from right to left and disappear after passing through the target ring. See page 13 for more on barrel notes.

• The maximum number of DK Coins you can earn in one song is 999.

Register

The better you play, the more coins end up in the register. If you clear the song you're playing, you get to keep the coins inside.



RULES

Each note you hit with good timing will fill the phonograph gauge up little by little and also put tips in the register. If the phonograph gauge is filled beyond the Clear Bar at the end of the song, you'll have successfully cleared the song and earned the right to keep the tips you've garnered.

Mastering Jam Mode

In Jam mode the barrel notes appear, but they're all blank! You can try Jam mode at all three difficulty levels, but if you haven't memorized the songs, your performances are sure to be lacking. Jam arrangements are perfect for veteran drummers looking for an extra challenge.



Barrel

The barrel notes will show you when to drum or clap, but that's all.



Normal



Jam

WHAT ABOUT THE TIPS?

Once you've earned some DK Coins, head over to DK Town and do some shopping.





CHALLENGE

1 to 2 Players

When you clear one song, the next one begins automatically. Try challenge to see how many tunes you can clear in a row.

1

VIEWING THE GAME SCREEN

Check out these Challenge-mode game screens. The bottom screen shows a two-player game.

Song number

The number of the song currently being played.



Target Ring

Drum or clap when the notes pass through the target ring.



Phonograph Gauge

Every note you hit with Bad timing or miss completely will cause the phonograph gauge to drop a little.

Barrel Note

Notes move from right to left across the screen. See page 13 for more information on barrel notes.

Score

Your current score.

Playing a Duet

One phonograph gauge keeps track of both players' drumming. Drum together for the best score.

Player Number

The player number corresponds to the Controller Socket into which the Controller is plugged.

2

RULES

Songs are chosen randomly in this mode. As long as the phonograph gauge has energy in it you can keep drumming. Get in the groove, and play as many songs as you can.

● A Full Gauge is a Happy Gauge

You start Challenge mode with a full phonograph gauge. The gauge refills slightly at the beginning of each subsequent song. Be careful! Each Bad or missed note will cause the gauge to lose some energy. If the phonograph gauge loses all of its energy, your game will end.

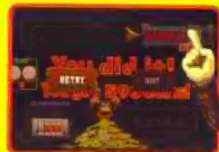
3

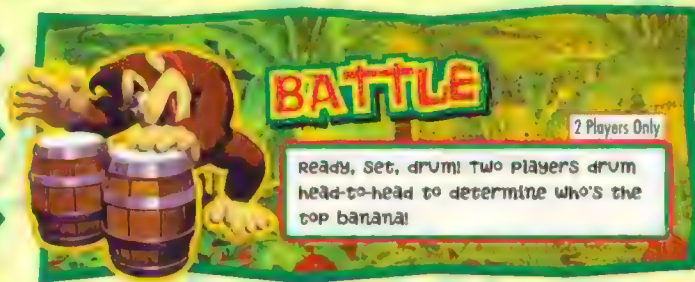
GOING FOR THE GORILLA

As you know, the goal in Challenge mode is to clear every song in one marathon drum session. In order to clear the Challenge mode on Gorilla difficulty, you'll have to purchase all 33 Gorilla-level arrangements at Jungle Jams in DK Town.

RESULTS AND RETRY

In every mode, once you finish a song, you'll see a results screen. On this screen, you can check your performance, Retry the song, or select Quit and return to the previous screen.





1 VIEWING THE GAME SCREEN

Check out the next page for explanations of the special notes that appear in this mode.

Target Ring

Drum or clap when the notes pass through the target ring.



Special Notes

Special notes appear smack dab in the middle of normal notes and can increase or decrease your score as well as your opponent's.

Score

Your score increases with Great and OK notes and decreases with Bad or missed notes. Special notes also affect your scores.

2 RULES

Both players play along to the same song. The player with the most points at the end of the tune wins! Use the three special notes (see explanations on the next page) to gain an advantage over your opponent.

3 SPECIAL NOTES

These three special notes appear only in Battle mode.



POW BLOCK

GOOD	Drop opponent's score to 0
OK	Drop opponent's score by 90%
BAD/MISS	No effect

Poa Block

Whack the Pow Block to reduce your opponent's score. It doesn't matter if you hit the left or right barrel or just clap: Pow Blocks respond to everything.



Slots

Once the Slots appear look for three barrel notes with the word STOP above them. Depending on the timing with which you hit these notes, you'll receive a bonus. You'll get a Mario for each Great note, a Yoshi for each OK note, a Princess Peach for each Bad note, and a Wario for each miss. The combination determines your bonus, but watch out: some combinations actually decrease your score!

Slot Combs			Points
Mario	Mario	Mario	10000
Yoshi	Yoshi	Yoshi	8000
Peach	Peach	Peach	4000

GREAT	OK	BAD	MISS
Mario	Yoshi	Peach	Wario



Final Roll Zone

At the end of each song, a roll counter appears. The player with the most hits during the roll receives a special roll bonus.



Roll Counter



1 VIEWING THE GAME SCREEN

Here's a sneak preview of some Jam Session game screens!



Target Ring

Hit the notes as they pass through this transparent target.



Barrel Note

Notes move from right to left across the game screen. See page 13 for more information.



Timing Tally

This displays the current number of Greats, OKs, Bads, and Misses. This display appears during solo and duet play only.

Player Number

This number corresponds to the Controller Socket into which the player's Controller is inserted. If the computer is filling in for a player, you'll see COM here.

Arrangement

Arrangements for each player are different when playing in duets or quartets.

2 RULES

There are no rules in Jam Session. Once a song is finished, it's game over. Since you don't have to clear any songs, you can keep playing for as long as you like.

3 FORMING A FAB FOURSOME

In addition to playing solo or duet, you can also have four drummers going at the same time to form a quartet. The computer will fill in for any missing drummers, so technically, even a single player can still play as a quartet. If you select quartet, you cannot change the difficulty level.

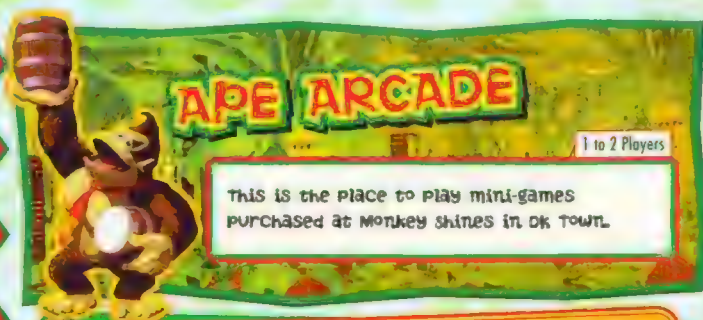


ABOUT THE PLAYER NUMBER

The player numbers that appear in-game correspond to the Controller Sockets into which the players' Controllers are inserted. This means that, if there are only two players, they can plug into Controller

Sockets 3 and 4 to play those arrangements.





1 BANANA JUGGLE

1 to 2 Players

What do apes do with bananas other than munch 'em? They juggle them, of course! How many bananas can you get within the time limit? The game ends when the timer reaches zero. In a two-player game, the player with the highest score at the end of the game is the winner.

• Banana movement is indicated by the arrow icons: →

Remaining Time

The game is over when this reaches 0.

Max

This shows the highest number of bananas you've had in the air.

Score

This goes up each time you throw a banana, but at the end of the game, it's reduced by the number of bananas you dropped.

Diddy Kong

Diddy lends a hand by tossing in extra bananas.

Banana Count

This shows how many bananas you are now juggling.

Controls

DK Bongos	Action
Left	DK passes bananas from his right hand to his left hand
Right	DK tosses bananas up into the air from his left hand to his right hand
Clap	Diddy tosses in additional bananas

• DK catches bananas automatically unless his hands are full.

Nintendo GameCube Controller Controls	Left	Control Stick or + Control Pad
	Right	A, B, X, or Y Button or the C stick
	Clap	L, R, or Z Button
	Both	Simultaneously press the buttons for left and right notes

2 BASH K. ROOL

1 Player Only

When King K. Rool sticks his head out of a hole, bonk him on the head with the barrel hammer. See how many times you can hit him before the timer runs out. Once the timer reaches zero, the game ends.

Remaining Time

The game is over when this reaches 0.

Score

Barrel Hammer

The barrel hammer is quite heavy and takes a bit of time to lift once it's been dropped.

King K. Rool

Bash the alligator king each time he shows his scaly head. You get a point each time you hit him.

Diddy Kong

Try not to smack Diddy! You'll lose a point each time you do.

Holes

King K. Rool and Diddy Kong pop up out of these.

Today's Top Score

Controls

DK Bongos	Action
Left	Drop the hammer on the left hole
Right	Drop the hammer on the right hole
Clap	Drop the hammer on the middle hole



100M VINE CLIMB

1 to 2 Players

Climb the vines and head for the top. Collect as much fruit as you can along the way. In the two-player game, the player with the most fruit at the end of a game wins.

Height

Climb your way to 100 meters.

Fruit

Touch a fruit to grab it. Bunches of bananas are worth 5 points.

Diddy Kong

Diddy appears when you're playing a two-player game. You cannot cross over another player.

Zingers and Claptraps

If these nasty baddies touch you, you'll lose your grip on the vines and go sliding down. If a Claptrap grabs you, you'll slide all the way off the screen!

Donkey Kong

DK grabs vines in both hands and works his way up. He can move from left to right to avoid obstacles or grab fruit as he climbs.

Jungle Screen

The screen moves slowly upward. Be careful not to get left behind at the bottom of the screen!

Losing Your Grip

Hit both the left and right drum perfectly as you're sliding to grab hold of the vines and stop your fall. If you slide all the way off the screen, just wait a few seconds--you'll reappear.

Controls

DK Bongos	Action
Alternate left and right	Climb vines
Consecutive left drum	Move to the left
Consecutive right drum	Move to the right
Both drums together	Slide down / Grab vines when falling

Copyright Notices

"Smoo Smoo Smoo With a Flair" by Louis Prima © 1936, renewed 1964 by MCA MUSIC CORPORATION. Rights assigned to EMI MUSIC PUBLISHING INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"On the Road Again" by Willie Nelson © 1960 Full Nelson Music Inc. All rights controlled and administered by EMI MUSIC PUBLISHING INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Honey Child" by Kaye Johnson and Scott Kozakura © 1977 EMI Virgin Music Inc. All rights controlled and administered by EMI Music Publishing Inc. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"We Will Rock You" by Brian May © 1977, 1978 QUEEN MUSIC LTD. All rights assigned to EMI MUSIC PUBLISHING LTD. Rights for the U.S. and Canada controlled and administered by BEECHWOOD MUSIC CORPORATION. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Dye Como Voi" by Tito Puente © 1963, 1970, renewed 1991, 1990 EMI Full Nelson Music INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Rock This Town" by Brian Setzer © 1981 EMI LONGITUDE MUSIC and ROCKIN' BONES MUSIC. All rights by ROCKIN' BONES MUSIC controlled and administered by EMI LONGITUDE MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"I Think I Love You" by Tony Martin © 1970, renewed 1998 SCREEN GEMS EMI MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Whip It" by Mark Mothersbaugh and Gerald Casale © 1980 EMI POLYGRAM MUSIC LTD. and DEVO MUSIC. All rights controlled and administered by EMI VIRGIN SONGS INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"When I Like About You" by Willie Palmarquia, James Munroe, and Mike Kell © 1979 EMI April Music Inc. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"The Impressive Part I Get" by Billy Bennett and Joe Gertman © 1979 EMI APRIL MUSIC INC. and Gershwin Music. All rights controlled and administered by EMI APRIL MUSIC INC. ASCAP. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"You Can't Stay" by Brian Holland, Lamont Dozier, and Edward Galt © 1969, renewed 1993 JOBBET MUSIC CO. INC. All rights controlled and administered by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Dancing in the Street" by Marvin Gaye, Ivy Joe Hunter, and William Katt © 1964, renewed 1992 JOBBET MUSIC CO. INC. All rights controlled and administered by EMI APRIL MUSIC INC. ASCAP and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Road to the Sun" by Tito Puente © 1956, 1971, renewed 1984, 1979 EMI MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Like a Wave" by Larry, Harry and Sandra Se. Vito © 1990, 2000 EMI APRIL MUSIC INC. and APRIL MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Shining Star" by Maurice White, Philip Bailey, and Larry Dunn © 1975 EMI April Music Inc. ASCAP. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"The Love Machine" by Lonnie King and Gary Griffin © 1962, renewed 1992 SCREEN GEMS EMI MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Long Road" by Richard Berry © 1957, renewed 1985 EMI LONGITUDE MUSIC CO. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Wild Thing" by Chip Taylor © 1965, renewed 1993 EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Right Here, Right Now" by Jesus Jones © 1991 EMI MUSIC PUBLISHING LTD. All rights for the U.S. and Canada controlled and administered by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Strap On" by Howard Greenfield and Neil Sadava © 1958, renewed 1986 SCREEN GEMS EMI MUSIC INC. and EMI LONGITUDE MUSIC. All rights controlled and administered by SCREEN GEMS EMI MUSIC INC. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"All the Small Things" by Tom DeLonge and Mark Hoppus © 1999 EMI APRIL MUSIC INC. and FIVE WITH GOATS. All rights controlled and administered by EMI APRIL MUSIC INC. ASCAP. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

"Rock Lobster" by Kate Pearson, Fred Schneider, Keith Strickland, Cindy Wilson, and Ricky Wilson © 1979 EMI BLACKWOOD MUSIC INC. BOG FANT TUNES INC. and Gary Kofsky. All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.

Pokemon: TM Music: Pokemon properties and music owned by Nintendo © 1999 Nintendo. All rights reserved.

Kirby: Right Back At Ya! © 2001/2004 Nintendo. All rights reserved.

DK Rap: Monkey Rap: "Monkey Rap" Performance: James W. Newman © 1994 Entertainment. "Monkey Rap" vocal: Bushnell and Coordinator: Steve "Bong" Bong. MRC Enterprises Inc.

WARNING: This is a violation of Federal Copyright Law. Anybody who copies or distributes this program without the express written permission of the copyright owner.

Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-D

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available on-line or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo or referred to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our web site at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and/or referral to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to the nearest service location. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions Troubles de la vue	Tics oculaires ou musculaires Mouvements involontaires	Perte de conscience Désorientation
-----------------------------------	---	---------------------------------------

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électrique en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Debranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

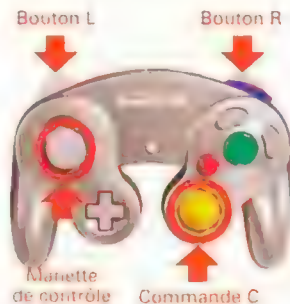
Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement - L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DU CONTRÔLE MANUEL

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre le contrôle manuel à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



BATS LE RYTHME

Un jour, Donkey Kong et Diddy Kong se promenaient sur la plage et ont trouvé deux mystérieux barils.

«Qu'est-ce que ça peut bien être?»

Donkey Kong décida d'emporter la découverte chez le vieux et sage Cranky Kong.

«Ce que vous avez trouvé, c'est le légendaire instrument musical appelé bongos», dit Cranky. Donkey Kong nomma la chose DK Bongos et bientôt, lui et Diddy se prirent à tambouriner, à frapper des mains et à rêver de devenir des musiciens célèbres avec toutes les bananes qu'ils pouvaient désirer!

DONKEY KONG

L'entraîneur leader de l'équipe DK. Comme tout le monde, il se fie à son sens du rythme plutôt qu'à sa force surhumaine pour atteindre le sommet!



DIDDY KONG

Un vrai ami de DK. Le petit veut imiter ses grandes manières et occuper plus de temps.



AVEC LES DK BONGOS!

VOICI LES

DK BONGOS!

Les DK Bongos sont deux barils magiques faits pour battre le rythme. Ces étonnants tambours sont aussi munis d'un senseur pour battement des mains. Tu peux frapper des mains et tambouriner en écoutant des chansons du palmarès.



Donkey Kong et Diddy Kong ont trouvé les DK Bongos sur la plage. Ils sont magiques et peuvent battre le rythme. Tu peux frapper des mains et tambouriner en écoutant des chansons du palmarès.



CRANKY KONG

Le plus sage des vieux singes sur l'île de DK. Bien sûr, il sait tout sur les DK Bongos.

Tambourine avec soin!

Utilise tes mains pour tambouriner sur le DK Bongos. Si tu utilises les baguettes ou d'autres objets durs, tu pourrais les endommager.

- Lis attentivement le mode d'emploi de la commande DK Bongos avant de l'utiliser.



COMMANDES

voici ce qu'il faut savoir pour utiliser les DK BONGOS et la télécommande du Nintendo Gamecube pour jouer à donkey kong.

Ce mode d'emploi vous explique comment utiliser la commande DK Bongos à moins qu'on ne mentionne autrement.

1 DK BONGOS!

Commandes de jeu

Commandes de menu

Assure-toi de maintenir la pression sur les DK Bongos, le bouton START/PAUSE te faisant face.



Tombonne sur les deux barils en même temps

Maintiens la pression sur les deux barils pour retourner à l'écran précédent.

Deux tambours

Vue du haut



Tambour gauche

Fait défiler le menu vers le bas
Dessus du tambour gauche

Frappe des mains

Senseur

Fais une pause Choisis une option

START/PAUSE

Tambour droit

Fait défiler le menu vers le haut

Dessus du tambour droit

Vue du devant



2

COMMANDE DU NINTENDO GAMECUBE

Les explications visent le réglage de commande A, réglage par défaut.



Bouton L

Les boutons L et Z ont la même fonction.



Bouton A

Les boutons Y, X, B et la commande C ont tous la même fonction.

Pour faire une pause

START/PAUSE



les deux tambours



Tambour gauche



Tambour droit

Appuie sur les deux commandes en même temps.



Manette

Le + bouton directionnel a la même fonction.

Commandes de l'écran de menu

Manette ou

+ bouton directionnel

Bouton A ou START/PAUSE

Bouton A

Fais défiler les options du menu

Choisis une option

Retourne à l'écran précédent

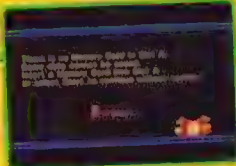
• Change des réglages de la commande, place la fonction de réactions virtuelles en ou hors fonction, ou ajuste la sensibilité du senseur de battement des mains à la Hutte électrique de DK Town.

POUR COMMENCER

Place le disque du jeu Donkey Konga dans le Nintendo GameCube et insère une carte de mémoire dans la fente A. Referme le couvercle du logement du disque et appuie sur le bouton d'alimentation (power).

1 AVANT DE JOUER

Pour sauvegarder ta progression, tu dois insérer une carte de mémoire offrant 3 blocs libres, dans la fente A.



2 CHOIX DU MODE

Appuie sur le bouton START/PAUSE à l'écran titre pour faire apparaître l'écran de sélection du mode. Appuie sur le tambour de gauche ou de droite pour faire défiler les modes, puis appuie sur le bouton START/PAUSE pour faire ton choix.

● Performance de rue 1 joueur ➡ Page 42

Dans ce mode de jeu en solo, mieux tu joues, plus tu récoltes de pièces DK. Il y a aussi un mode pour batteurs avancés, sans indications de notes.

● Défi 1 ou 2 joueurs ➡ Page 44

Ici, on peut voir combien de chansons tu peux compléter successivement. Le jeu en coopération à deux est aussi disponible.

● Combat 2 joueurs ➡ Page 46

Combat contre un ami pour déterminer le meilleur batteur. Repère les notes spéciales pour avoir l'avantage des points sur tes rivaux.

● Jam 1 à 4 joueurs ➡ Page 48

Rassemble tes amis et crée une bande tout bongos dans ce mode. S'il te manque un ou deux amis, ton ordinateur prendra leur place.

● Arcade des grands singes 1 ou 2 joueurs ➡ Page 50

Pour t'amuser sans musique, va à l'Arcade des grands singes et essaie Bah K. Rool, Banana Jungle ou 100m Vine Climb. Tu peux aussi acheter ces mini-jeux au Monkey Shines de DK Town.

● DK Town

C'est là où il faut être si tu veux acheter de la nouvelle musique, des écouteurs et des mini-jeux. Tu peux y vérifier les records et ajuster les réglages.

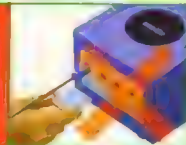
SUR LA SAUVEGARDE

Donkey Konga sauvegarde automatiquement à la fin de chaque chanson ou mini-jeu. Pour sauvegarder, tu dois avoir une carte de mémoire présentant au moins trois blocs libres et l'insérer dans la fente A. Tu ne peux sauvegarder qu'un fichier de Donkey Konga par carte de mémoire.

● Consulte le mode d'emploi de ton Nintendo GameCube pour connaître la façon de formater les cartes de mémoire et de gérer les fichiers.



Ne pas insérer l'appareil, ni retirer la carte de mémoire pendant la sauvegarde, ce qui pourrait endommager l'un et l'autre.





COMMENT JOUER

prépare-toi à un cours intensif de tambourinage. tous les détails sur les mini-jeux en page 50.

Instructions concernant la commande du Nintendo GameCube

Gauche	Manette ou + bouton directionnel	Frappe des mains	Bouton L, R ou Z
Droit	A, B, X, Y ou commande C	Les deux	Combinaison des notes de gauche et de droite en même temps

1 BATS LE RYTHME!

Quand une chanson commence, des notes de musique défilent de droite à gauche de l'écran. Frappe les notes quand elle passe sur l'anneau transparent du côté gauche de l'écran. Meilleur est le moment choisi, meilleurs seront les résultats.

● Respecte la mesure pour offrir une grande performance!

Pendant que les notes passent sur l'anneau cible, tu frappes le tambour ou tu frappes des mains. Quand tu réussis, tu vois le message «Great» apparaître. Si tu n'es pas parfaitement synchronisé, tu verras «OK» apparaître à l'écran. Si tu es en retard, tu obtiendras le message «Bad» (Mauvais); si tu rates complètement ton coup, tu mériteras «Miss» (Raté) au score final, mais tu ne verras rien à l'écran pendant le jeu.



Anneau cible

Intervention

Il y a trois résultats possibles : Great (très bon), OK et Bad (mauvais).

Notes

Les notes se déplacent de droite à gauche. Frappe-les quand elles sont dans l'anneau cible.

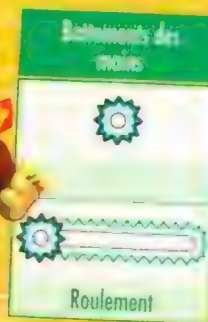
Joue les notes quand elles passent à travers l'anneau. Meilleur est le moment choisi, meilleurs seront les résultats.



LECTURE DE LA MUSIQUE 101

Les divers types de notes te disent quelle partie des bongos frapper et comment. Pour un roulement frappe des mains/tambour, continue à tambouriner ou à frapper des maintenant et aussi longtemps que le roulement est dans l'anneau.

Frappe le tambour gauche	Frappe les deux tambours	Frappe le tambour droit
Roulement du tambour gauche	Roulement de deux tambours	Roulement du tambour droit



Roulement

Pour un roulement , tu peux tambouriner sur les deux tambours en même temps ou alterner de l'un à l'autre.



3 PROGRESSION DU JEU

Ces instructions te disent ce qu'il faut faire avant de commencer à tambouriner.

● Choisis un mode de jeu

Choisis d'abord le mode de jeu désiré (p. 36 et 37).

*Street Performance et d'autres panneaux indiquent les modes pouvant être joués.

● Combien de tambourineurs?

Défi

Jam

Delon le mode de jeu choisi, tu peux rassembler jusqu'à quatre joueurs en même temps. Pour jouer un duo dans le mode Défi (Challenge), tu dois utiliser au moins deux commandes raccordées dans les prises pour télécommandes du Nintendo GameCube. En mode Jam, tu peux choisir le solo, le duo ou le quatuor.

● Singe, chimpanzé ou gorille?


Performance de rue


Défi

Au début, tu peux choisir «Monkey» (idéal pour les débutants) et Chimpanzé «Chimp», (idéal pour les initiés). Quand tu as mérité des pièces DK, tu peux acheter des airs de Gorille (pour experts seulement!) au magasin de disques de DK Town.

● Choisis un air Performance

Performance de rue

Choisis une chanson selon ton humeur et prépare-toi à jouer. Le nombre de  indique la difficulté de chaque chanson.

Plus il y a de , plus la chanson est difficile.

Difficulté

● Bongos, chiens et Kirby!

Oh! la! la!

Performance de rue

Défi

Utilise les tambours gauche et droit pour faire défiler les réglages du son et appuie sur START/PAUSE pour confirmer.

Quand tous les joueurs ont choisi leur son, appuie de nouveau sur START/PAUSE pour lancer la musique.



4 TOUTES LES BONNES NOTES

Obtenez les scores «Great» et «OK» en jouant à «Performance de rue» (Street Performance) pour remplir la jauge du phonographe dans le coin du haut, à droite de l'écran. À la fin d'une chanson, si la jauge est remplie au-delà de la marque «Clear», c'est que tu as complété cette chanson et tu peux garder toutes les pièces DK méritées pour cette performance.



5 COMBOS, COMBOS, COMBOS!

Si tu frappes des notes consécutives, soit avec le score Great, soit avec OK, tu as réalisé un combo! Plus tu peux faire durer ton combo au cours d'une chanson, plus de points tu mériteras. Si tu frappes une note au mauvais moment ou la rates complètement, le combo est terminé. Les roulements ne font pas partie des combos.



PAUSE PENDANT LA PARTIE

Appuie sur le bouton START/PAUSE pendant une chanson pour faire paraître le menu de la pause. Tu peux y choisir de réessayer (Retry) et recommencer la même chanson à partir du début, de quitter (Quit) la chanson en cours et de retourner au menu précédent, et de continuer (Continue) pour reprendre la chanson là où tu as quitté.





PERFORMANCE DE RUE

1 joueur seulement

C'est le temps d'accumuler quelques pièces DK! Mieux tu joues, plus tu ramasses de butin. Mais, n'oublie pas! Tu ne peux garder les pièces que si tu completes la chanson!



LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU

Voici ce que tu verras dans le mode Performance de rue.

Anneau cible

Frappe les notes qui passent à travers cette cible transparente.



Jauge du phonographe

Cet étrange mécanisme offre de la bonne musique. Plus tu obtiens des scores «Great» et «OK», plus la jauge se remplit.

Bar transparente

Cette ligne indique le niveau à atteindre sur la jauge du phono pour compléter la chanson en cours.

Score

Ton score actuel.

Note du baril

Des notes défilent de droite à gauche et disparaissent après leur passage à travers l'anneau cible. Voir les détails de notes du baril en page 39.

Le nombre maximum de pièces DK à atteindre en une chanson est de 999

Registre

Mieux tu joues, plus tu as de pièces à inscrire au registre. Si tu completes la chanson en cours, tu peux en garder les pièces.

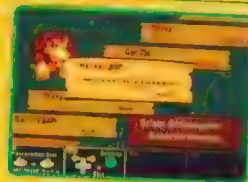


RÈGLEMENTS

Chaque note que tu frappes correctement remplit la jauge du phonographe, petit à petit, et met des pourboires au registre. Si la jauge du phonographe est remplie au-delà de la barre «Clear» à la fin de la chanson, tu as complété avec succès la chanson et mérité le droit de garder les pourboires recueillis.

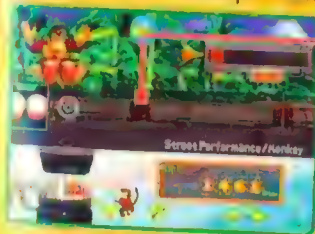
● Maîtrise du mode Jam

Dans ce mode, les notes du baril apparaissent, mais elles sont toutes anonymes. Tu peux essayer le mode Jam au trois niveaux de difficulté, mais si tu n'as pas mémorisé les chansons, tes performances en souffriront. Les arrangements de Jam sont idéaux pour les batteurs vétérans qui recherchent des défis additionnels.

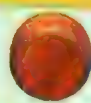


Baril

Les notes du baril te montreront quand tambouriner ou frapper des mains, c'est tout!



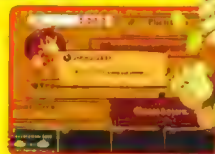
Normal



Jam

ET LES POURBOIRES?

Quand tu as mérité quelques pièces DK, rends-toi à DK Town et va faire des achats.





DÉFI

1 ou 2 joueurs

quand tu complètes une chanson, la suivante commence automatiquement. essaie le mode défi (challenge) pour voir combien d'airs tu peux compléter consécutivement.

1 REGARDE L'ÉCRAN DE JEU

Regarde ces écrans du mode de jeu Défi. L'écran du bas montre une partie à deux joueurs.

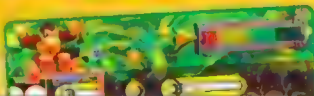
Numéro de la chanson

Numéro de la chanson en cours.



Anneau cible (Target Ring)

Tambourine ou frappe des mains quand les notes traversent l'anneau cible.



Jauge du phonographe

Chaque note que tu frappes mal ou rates complètement entraînera la baisse de la jauge.

Note de baril

Les notes se déplacent de droite à gauche de l'écran. Voir page 39 tous les détails sur les notes de baril.

Score

Score actuel.

Pour jouer en duo (Playing a Duet)

Une jauge de phonographe suit le tambourinage des deux joueurs. Allez-y ensemble pour obtenir le meilleur score!



RÈGLEMENTS

Dans ce mode, les chansons sont choisies au hasard. Tant que la jauge du phono a de l'énergie, tu peux continuer à tambouriner. Mets-toi dans l'atmosphère et joue autant de chansons que tu le désires.

● Une jauge remplie est une jauge heureuse

Tu commences le mode Défi avec une jauge pleine. La jauge se remplit légèrement à chaque chanson subséquente. Attention! Chaque marque «Bad» ou note ratée fera perdre de l'énergie à la jauge. Si la jauge du phonographe perd toute son énergie, la partie est finie.



VAS-Y GORILLE!

Comme tu le sais, l'objectif du mode Défi est de compléter chaque chanson en une séance marathon. Pour compléter le mode Défi, au niveau de difficulté Gorille, tu dois acheter les 33 arrangements de ce niveau chez Jungle Jams, à DK Town.

RÉSULTATS ET NOUVEL ESSAI

Dans chaque mode, quand tu as fini une chanson, tu verras un écran de résultats. À cet écran, tu peux





2 joueurs seulement

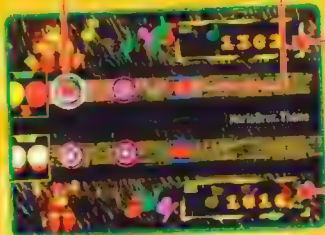
Attention! Prêt? Tambourine! un match de tambourinage à deux joueurs pour déterminer qui est la star!

1 LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU

Regarde la page suivante pour avoir des explications sur les notes spéciales apparaissant dans ce mode.

Anneau cible

Tambourine ou frappe des mains quand les notes passent à travers l'anneau cible.



Notes spéciales

Les notes spéciales apparaissent en plein milieu des notes normales et peuvent augmenter ou diminuer ton score et celui de ton adversaire.

Score

Ton score augmente avec les marques «Great» et «OK» et diminue avec les «Bad» et les coups ratés. Les notes spéciales affectent ton score.

2 RÈGLEMENTS

Les deux joueurs jouent la même chanson. Le joueur ayant le plus grand nombre de points à la fin d'un air gagne! Utilise les trois notes spéciales (voir explications à la page suivante) pour avoir l'avantage sur ton adversaire.

3 NOTES SPÉCIALES

Ces notes spéciales apparaissent seulement dans le mode Combat.



POW BLOCK

GOOD	Le score de l'adversaire tombe à 0.
OK	Le score de l'adversaire tombe de 90 %.
BAD/MISS	Pas d'effet.

Baril POW

Frappe les blocs POW pour diminuer le score de ton adversaire. Pas d'importance si tu frappes le baril de gauche ou de droite ou frappes des mains. Les blocs POW réagissent à tout.

Machines à sous



Quand elles apparaissent, cherche trois notes de baril avec le mot STOP apparaissant au-dessus. Selon le moment de la frappe de ces notes, tu recevras un boni. Tu obtiens un Mario pour chaque note «Great», un Yoshi pour chaque «OK», une Princesse Peach pour chaque «Bad» et un Wario pour les coups ratés. Leur combinaison détermine ton boni, mais attention! Certaines combinaisons diminuent ton score!

Combos des machines à sous			Points
Mario	Mario	Mario	10000
Yoshi	Yoshi	Yoshi	8000
Peach	Peach	Peach	4000

GREAT		OK		BAD		MISS	
Mario		Yoshi		Peach		Wario	

Aire de roulement final



À la fin de chaque chanson, un compteur de roulement apparaît. Le joueur comptant le plus grand nombre de notes frappées pendant le roulement reçoit un roulement spécial boni.



Compteur de roulement



pas de registre des points ici il n'y a que le jeu et le plaisir de faire de la jolie, jolie musique!

1 LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU

Voici un échantillon de quelques écrans de Jam!



Anneau cible

Frappe les notes qui passent à travers cette cible transparente.

Note de baril

Les notes se déplacent de droite à gauche de l'écran. Voir page tous les détails en page 39.



Registre des scores

Affiche le nombre actuel des marques Great, OK, Bad et Miss. Cet affichage apparaît pendant les solos et les duos.

Arrangement

Les arrangements de chaque joueur sont différents en duos ou en quatuor.

Numéro du joueur

Ce numéro correspond à la prise dans laquelle la commande est branchée. Si l'ordinateur remplace un joueur, tu verras COM ici.

2 RÈGLEMENTS

En Jam, il n'y a pas règlement. Quand une chanson est terminée, la partie est finie. Comme tu n'as pas à compléter de chanson, tu peux continuer à jouer aussi longtemps que tu le veux.

3 UN FAB FOUR

En plus de jouer en solo et en duo, tu peux aussi réunir quatre batteurs ensemble pour faire un quartette. En plus de jouer en solo ou en duo, tu peux aussi rassembler quatre batteurs pour jouer simultanément en quartette. L'ordinateur remplace les batteurs manquants, donc, techniquement parlant, même un seul joueur peut jouer en quartette. Si tu choisis le quartette, tu ne peux pas changer le niveau de difficulté.



AU SUJET DU NOMBRE DES JOUEURS

Le nombre des joueurs apparaissant pendant la partie correspond au nombre de prises dans lesquelles sont insérées les commandes des joueurs.

Ceci signifie que s'il n'y a que deux joueurs, ils peuvent utiliser les prises 3 et 4 pour jouer ces arrangements.





L'ARCADE DES GRANDS SINGES

1 ou 2 joueurs

c'est là où se jouent les mini-jeux
achetés à MONKEY SHINES, à DK TOWN.

1 LA JUNGLE DES BANANES

1 ou 2 joueurs

Que font les grands singes avec les bananes, à part les dévorer? Ils jonglent, bien sûr! Combien de bananes peux-tu obtenir dans un temps limité? La partie se termine quand la minuterie atteint 0. Dans le mode de jeu à deux, le joueur ayant le score le plus élevé à la fin de la partie est le gagnant.

Le mouvement des bananes est
indiqué par les icônes flèches: →

Temps qu'il reste

La partie est finie à 0.

Score

Il grimpe quand tu lances une banane,
mais à la fin de la partie, il baisse
du nombre de bananes échappées.

Diddy Kong

Diddy vient à la rescousse
en lançant d'autres bananes.

Max

C'est le plus grand nombre de
bananes que tu as lancées.



Compteur de bananes

Indique avec combien de bananes tu jongles.

Commandes

DK Bongos	Action
Gauche (Left)	DK passe les bananes de la main droite à la gauche.
Droite (Right)	DK lance les bananes en l'air de la main gauche à la droite.
Battement des mains (Clap)	Diddy lance des bananes de plus.

• DK attrape automatiquement les bananes à moins qu'il ait les mains pleines.

Instructions concernant la commande du Nintendo GameCube

Gauche	Manette ou + bouton directionnel
Droit	A, B, X, Y ou commande C
Frappe des mains	Bouton L, R ou Z
Les deux	Combinaison des notes de gauche et de droite en même temps

2 BASH K. ROOL

1 joueur seulement

Quand le roi K. Rool se sort la tête du trou, frappe-le sur
la tête avec le marteau du baril. Regarde combien de fois
tu peux le frapper avant la fin du temps alloué.
Quand la minuterie atteint 0, la partie se termine.

Temps qu'il reste

La partie est finie à 0.

Score

Marteau du baril

Il est assez lourd et il faut
du temps pour le soulever
quand on l'a échappé.

King K. Rool

Frappe le roi alligator chaque fois
qu'il se montre la tête.
Tu obtiens alors un point.

Trous

King K. Rool et Diddy Kong
en sortent.

Meilleur score du jour



Diddy Kong

Essaie de ne pas frapper Diddy!
Tu perdras un point
à chaque fois!

Commandes

DK Bongos	Action
Gauche (Left)	Laisse tomber le marteau sur le trou de gauche.
Droite (Right)	Laisse tomber le marteau sur le trou de droite.
Battement des mains (Clap)	Laisse tomber le marteau sur le trou du centre.

3 100M VINE CLIMB

1 ou 2 joueurs

Grimpe sur les lierres et monte jusqu'en haut! En route, ramasse autant de fruits que possible! Dans le jeu à deux, le joueur possédant le plus grand nombre de fruits à la fin de la partie l'emporte!

Hauteur

Grimpe tout le long des 100 m.

Fruit

Touche à un fruit pour le ramasser. Les régimes de bananes valent 5 points.

Diddy Kong

Diddy paraît pendant que tu joues une partie à deux. Tu ne peux pas traverser au-dessus d'un autre joueur.

Zingers et Claptraps

Si ces vilaines créatures te touchent, tu lâcheras le lierre et glisseras vers le bas. Si un Claptrap t'attrape, tu glisseras et sortiras de l'écran.

Donkey Kong

DK attrape le lierre à deux mains et avance. Il peut bouger de gauche à droite pour éviter les obstacles ou ramasser des fruits en montant.

Écran de la jungle

L'écran bouge lentement vers le haut. Attention de ne pas rester pris derrière, au bas de l'écran!

Si tu lâches prise

Frappe en même temps les tambours de gauche et de droite pendant ta descente pour rattraper le lierre et stopper ta chute. Si tu glisses hors de l'écran, attends quelques instants, tu réapparaitras.

Commandes

DK Bongos	Action
Gauche et droite en alternance	Pour grimper
Tambour gauche continu	Pour aller vers la gauche
Tambour droit continu	Pour aller vers la droite
Les deux tambours ensemble	Pour glisser et attraper le lierre

Avis de copyright

"Sing, Sing, Sing (avec un Swing)" par Louis Prima. © 1936, renouvelé 1964 ROBBINS MUSIC CORPORATION. Droits assignés à EMI CATALOGUE PARTNERSHIP. Tous droits contrôlés et administrés par EMI ROBBINS CATALOG INC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"On the Road Again" par Willie Nelson. © 1980 Full Nelson Music, Inc. Tous droits contrôlés et administrés par EMI Longitude Music (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Busy Child" par Ken Jordan et Scott Kirkland. © 1997 EMI Virgin Music, Inc., Harder Faster Music, EMI Virgin Songs, Inc., et Drug Money Music. Tous les droits pour Harder Faster Music administrés par EMI Virgin Music, Inc. (ASCAP). Tous les droits de Drug Money Music administrés par EMI Virgin Songs, Inc. (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"We Will Rock You" par Brian May. © 1977, 1978 QUEEN MUSIC LTD. Tous droits assignés à EMI MUSIC PUBLISHING LTD. Les droits pour les E.U. et le Canada sont contrôlés et administrés par BEECHWOOD MUSIC CORPORATION. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Oye Como Va" par Tito Puente. © 1963, 1970, renouvelé 1991, 1998 EMI Full Keel Music (ASCAP). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Rock This Town" par Brian Setzer. © 1981 EMI LONGITUDE MUSIC et ROCKIN' BONES MUSIC. Tous les droits de ROCKIN' BONES MUSIC sont contrôlés et administrés par EMI LONGITUDE MUSIC (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"I Think I Love You" par Tony Martin. © 1970, renouvelé 1998 SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Whip It" par Mark Mothersbaugh et Gerald Casale. © 1980 EMI VIRGIN MUSIC LTD. et DEVO MUSIC. Tous les droits sont contrôlés et administrés par EMI VIRGIN SONGS, INC. (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"What I Like About You" par Walter Palomarchuk, James Martin et Mike Skill. © 1979 EMI April Music Inc. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"The Impression That I Get" par Dicky Barnett et Joe Ginfman. © 1997 EMI APRIL MUSIC INC. et Boston Music. Tous les droits sont contrôlés et administrés par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"You Can't Hurry Love" par Brian Holland, Lamont Dozier et Edward Holland Jr. © 1965 Renouvelé 1993 JOBETE MUSIC CO. INC. Tous les droits sont contrôlés et administrés par EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) ou nom de STONE AGATE MUSIC (une division de JOBETE MUSIC CO. INC.). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Dancin' in the Street" par Marvin Gaye, Joe Hunter et William Stevenson. © 1964, renouvelé 1992 JOBETE MUSIC CO. INC. Tous les droits sont contrôlés et administrés par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) ou nom de JOBETE MUSIC CO. INC. ou STONE AGATE MUSIC (une division de JOBETE MUSIC CO. INC.).

"Para Las Rumbas" par Tito Puente. © 1956, 1971, renouvelé 1984, 1999 EMI LONGITUDE MUSIC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Like a Virgin" par Jimmy Harry et Sandra S. Victor. © 1999, 2001 EMI VIRGIN MUSIC INC., WHORGAMUSICA, EMI APRIL MUSIC INC. et MAANAMI MUSIC. Tous droits pour WHORGAMUSICA contrôlés et administrés par EMI VIRGIN MUSIC INC. (ASCAP). Tous les droits pour MAANAMI MUSIC sont contrôlés et administrés par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Shining Star" par Maurice White, Philip Bailey et Larry Dunn. © 1975 EMI April Music Inc. (ASCAP). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"The Loco-Motion" par Carole King et Gerry Goffin. © 1962, renouvelé 1990 SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Louie, Louie" par Richard Berry. © 1957, renouvelé 1985 EMI LONGITUDE MUSIC CO. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Wild Thing" par Chip Taylor. © 1965, renouvelé 1993 EMI BLACKWOOD MUSIC INC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Right Here, Right Now" par Jesus Jones. © 1991 EMI MUSIC PUBLISHING LTD. Tous droits pour les E.U. et le Canada sont contrôlés et administrés par EMI BLACKWOOD MUSIC INC. Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Shud! Cupid" par Howard Greenfield et Neil Sedaka. © 1958, renouvelé 1986 SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. et EMI LONGITUDE MUSIC. Tous les droits sont contrôlés et administrés par SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"All the Small Things" par Tom DeLonge et Mark Hoppus. © 1999 EMI APRIL MUSIC INC. et FUN WITH GOATS. Tous les droits sont contrôlés et administrés par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

"Rock Lobster" par Kate Pierson, Fred Schneider, Keith Strickland, Cindy Wilson et Ricky Wilson. © 1979 EMI BLACKWOOD MUSIC INC., BOO FANT TUNES INC. et Gary Kurles. Tous les droits pour BOO FANT TUNES INC. sont contrôlés et administrés par EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI). Tous droits réservés. Droits internationaux réservés. Utilisé avec permission.

Musique du programme télévisé Pokémon® : propriétés et musique de Pokémon, Nintendo. © 1999 Nintendo/4 Kids.

Katy®: Right Back At Ya! © 2001-2004 Nintendo/HAL.

DK Rap (Monkey Rap) Prestation: James W. Morwood Jr. (MRG Enterprises Inc.). Direction vocale et coordination de Monkey Rap: Steve «Bang» Pang (MRG Enterprises Inc.).

AVERTISSEMENT: La copie ou la reproduction de ce programme, en tout ou en partie, sans le consentement express par écrit du propriétaire des droits d'auteur est une violation de la Loi fédérale sur les droits d'auteur.

Renseignements légaux importants

KEY-D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-D

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine express chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES LOGICIELS ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (logiciel ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST EN DOMMAGE À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



**NEED HELP WITH INSTALLATION OR SERVICE?
NEED TO ORDER PARTS OR ACCESSORIES?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM
WWW.NINTENDO.CA**

*or call 1-800-255-3700
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific time, 7 days a week
TTY Consumer Service: 800-422-4281
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION OU L'ENTRETIEN?
BESOIN DE COMMANDER DES PIÈCES
OU DES ACCESSOIRES?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.CA**

*ou appelez le 1 (800) 255-3700
entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, 7 jours sur 7.
Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281
(Heures sujettes à changement)*



Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957,
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.



55192A